

キャラクター名
シエリル・ノーブル

プレイヤー名

種族	メリア	種族特徴	繁茂する生命		
生まれ	妖精使い	性別	女性	年齢	18
冒険者Lv	13	経歴	両親に愛されて育った		
経験点	0		商売を手伝ったことがある 予知夢を見たことがある		

技	6	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	6	22		34 + 2	6
体	7	敏捷度	3	21		30	5
		筋力	2	4		13	2
心	16	生命力	14	17		38	6
		知力	5	17		38	6
		精神力	4	14		34 + 2	6

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	13		
スカウト	7		
セージ	7		
エンハンサー	5		
アリストクラシー	10		
ドルイド	12		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p	マルチアクション	1-292p
投げ攻撃	225 p	MP軽減/ドルイド	1-283p
カウンター	2120p	足さばき	2-227p
鎧貫き	1B39 p	武器習熟A/格闘	1-281p
バトルマスター	3143 p	武器習熟S/格闘	1-281p
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123 p		p
鋭い目	2120p		p
弱点看破	2121 p		p
魔力撃	1-292p		p
ターゲットィング	1-280p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフット	超然たるまなざしⅢ
キャッツアイ	
ストロングブラッド	
アンチボディ	
ケンタウロスレッグ	
獣との共感	
攻撃陣形	
高額支給	
防御陣形	
鶴翼の陣	
一騎駆けの陣	
野生のカン	
超然たるまなざしⅠ	
超然たるまなざしⅡ	

技能	基本 レベル	基本 命中力	基本 回避力	基本追加 ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	13	19	18	15
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク 筋力 回避力 防護点			
鎧	ミモレの布鎧		2	0	2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	グラップラー	合計値	18		4

武器	用法	必要 筋力	命中 修正	命中力	C値	追加 ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
アクセルプローグ グラップラー専用。キックを強化	1H#	5		2d+ 19	11	18	20										
バトルメイジスタッフ (槍の木の棒状) 加工 防護点+1、(マルチアクション) 特殊攻撃対象の回避判定と精神抵抗判定-1	2H	9	2	2d+ 2	12	1	19										
ブレードスカート	1H#	0		2d+ 19	10	15	10										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
10 m	30 m	90 m

回避	防護点
2d+ 18	4

HP
79

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 15	2d+ 14

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 19	2d+ 20

MP
74

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 叡智のとがり帽子	魔物知識判定+2
耳 数多の蝙蝠の耳飾り	暗い場所でのペナルティを「-2」に軽減
顔 狩人の目	魔物知識に失敗→レベル判明、成功→命中+1
首 水晶の首飾り	毒・病気属性に対する生命・精神抵抗+1
背中 ラル=ヴェイネの肩掛け	「土・氷・炎・風・雷/衝撃/真空」の1属性に対する抵抗+1、被ダメージ-1
右手 ラル=ヴェイネのマナリング	ダメージを与える魔法のダメージ+2
腰 多機能ブラックベルト	防護点+1
足 ラル=ヴェイネのダウソッカー	魔力+1、常時「足場が悪い」状態になる
その他 宗匠の腕輪	器用度+2、壊すとさらに+12

装備品	説明
ラル=ヴェイネの金鎖	「部位：その他」を得る
左手 信念のリング	精神抵抗+1
ブレードスカート	回避で4以上上回ると反撃
ウェポンホルダー	武器や盾を保持可能。主動作前なら補助動作で装備変更できる

その他メモ		自動失敗 チェック
生まれ：森羅導師（初期習得技能：ドルイド） ※代用：フェアリーティマー		
冒険に出た理由		□□□□⑤
6-1：名声を得るために		□□□□⑩
受益者のシンボル所持PC		□□□□⑮
シエリル・ノーブル (PL：さじや)		□□□□㉔
アルファス：エールダリア (PL：アクア)		□□□□㉔
シンビジウムの長命種メリア。お嬢様として生まれ育った。		□□□□㉔
森羅導師の家系であり、幼いころに両親が受益者のシンボル作製を請け負っていた時期があったため、そのお手伝いをしてきたこともある。		□□□□㉔
あるとき、突然「冒険者となりパーティの一員として冒険している自分自身」という夢を見たことにより、冒険者を目指すこととなる。		□□□□㉔

